

Образовательная игра «Лошадиные профессии»

**Авторы: С.В. Смурыгина, Н.В. Румянцева,
П.С. Живичкина, С.А. Гарбар**

Сценарий игры создан и реализован в АНО Конно-спортивный клуб «Кентавр» при участии студентов и преподавателей Ярославской государственной сельскохозяйственной академии, кафедры дополнительного и неформального образования ГАОУ ЯО ДПО «Институт развития образования» в 2016 году.

Цель: содействие профессиональной ориентации в предметной области «человек – природа» на примере профессий в сфере коневодства и конного спорта.

Задачи:

1. **Обучающие:** расширить представления о многообразии профессионального труда на примере профессий ветеринар, зооинженер, коновод, конюх, берейтор; предоставить опыт выполнения конкретных трудовых операций в рамках компетенции указанных профессий.

2. **Развивающие:** развить навыков командного взаимодействия; развить качества для взаимодействия с лошадью как частью живой природы; развить познавательный интерес; развить потребности в профессиональном самоопределении; развить потребность в самосовершенствовании.

3. **Воспитательные:** формирование ценностей здорового образа жизни; формирование ценностного отношения к живой природе, любви к животным; формирование ценности профессионального образования, ценности развития профессионально важных качеств (трудолюбия, ответственности, наблюдательности, выносливости, заботливости, саморегуляции).

Целевая группа: семьи с дошкольниками, дети 7-12 лет, подростки 13-16 лет. В игре могут принимать участие дети с особыми образовательными потребностями. Количество участников: от 20 до 40 человек.

Образовательная игра «Лошадиные профессии» создана на основе следующих идей.

Идеи инклюзивного образования. Включение детей с особыми образовательными потребностями в социальное взаимодействие с нормально развивающимися сверстниками расширяет опыт позитивного сотрудничества детей, родителей и педагогов в условиях инклюзии. В игре «Лошадиные профессии» могут принимать участие все желающие без ограничения возраста и особенностей здоровья. Сценарий игры предусматривает разные уровни сложности, благодаря чему ее содержание адаптируется к участникам в каждой игре. В качестве помощников – ассистентов привлекались воспитанники КСК «Кентавр» – люди с ограниченными возможностями здоровья, получившие навыки обращения с лошадью на занятиях иппотерапией и лечебной верховой ездой, что позволило создать «инклюзивную ситуацию» в играх, где принимали участие нормально развивающиеся сверстники. И наоборот, в играх, где принимали участие дети с ОВЗ, ассистентами становились волонтеры клуба – здоровые подростки. В

целом, игра предлагает возможности для позитивного опыта командного взаимодействия, *совместного переживания радости* от общения с лошадью и получения нового в системе знаний и представлений в сфере профессиональной деятельности.

Идеи неформального образования как образования на «заказ», возможности удовлетворения специфических образовательных запросов для широкой целевой аудитории. Предлагаемое в игре содержание носит узко-специальный характер, однако становится доступным благодаря включению участников в практическую деятельность, приносящий видимый «быстрый» результат.

Идеи профессионального самоопределения обучающихся в условиях непрерывного образования (в соответствии с Концепцией сопровождения, разработанной в Центре профессионального образования ФГАУ «ФИРО» в 2015 году¹):

- практикоориентированности процесса сопровождения профессионального самоопределения, использование активизирующих методик профессиональной ориентации, основанных на *активной позиции обучающегося, сотрудничестве и диалоге*. Игра «Лошадиные профессии» содержит 12 практических заданий, соответствующих реальным трудовым операциям в сфере коневодства и конного спорта, знания передаются в форме дидактического диалога.

- нацеленности профориентационной деятельности на развитие и максимально широкое использование механизмов социального диалога и социального партнёрства для погружения обучающегося в *реальный профессиональный или квазипрофессиональный контекст*. Образовательная игра «Лошадиные профессии» проводится в условиях конно-спортивного манежа, в игре задействованы четыре лошади, используются предметы и обрудование из реальной профессиональной практики.

- непрерывности процесса сопровождения профессионального самоопределения обучающихся. Уже в дошкольном возрасте необходимо предоставить детям опыт реального действия в условиях решения профессиональных задач и выполнения реальных трудовых функций, что позволит формировать первичные представления о мире профессий, интерес к профессионально-трудовой деятельности, позитивные установки к различным видам труда и творчества. В этой связи в игре «Лошадиные профессии» могут принимать участие и дошкольники 5-6 лет в сопровождении родителей, и младшие, средние школьники и старшеклассники. Сценарий игры может адаптироваться к возможностям каждой возрастной категории.

Идея значимости контакта ребенка с животными для расширения представлений о профессиях типа «человек-природа». Особенность биологических объектов состоит в том, что они сложны и изменчивы. И растения, и животные, и микроорганизмы живут, растут, развиваются, а также

¹ Концепция сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в условиях непрерывности образования (окончательный вариант, декабрь 2015)[Электронный ресурс]/ Код доступа: http://prof-mayak.ru/career_guidance/

болеют, гибнут. Работнику нужно не просто очень много знать о живых организмах, но предвидеть возможные изменения в них, которые подчас необратимы. чёткое понимание, что от его работы зависит жизнь какого-то организма, а, возможно, в будущем и всей планеты. Образовательная игра «Лошадиные профессии» формирует представления о профессии типа «человек-природа», на практике демонстрируя, что от человека в этой сфере требуется инициатива и самостоятельность в решении конкретных трудовых задач, терпение, воля, заботливость, дальновидность и ответственность.

Этапы реализации образовательной игры.

Общее описание игры. По типу организации игрового взаимодействия образовательная игра «Лошадиные профессии» представляет собой «игру по станциям», в ходе которой участники разбиваются на 4 команды по 5-10 человек и, следуя по своему маршруту, попадают на станции профессий «Ветеринар», «Зооинженер», «Конюх», «Коновод», и «Берейтор». На каждой станции участники вовлекаются специалистом в диалоговое взаимодействие в соответствии со сценарием станции. Сценарий содержит теоретическую информацию о профессии, а также несколько практических заданий, которые выполняются участниками в непосредственном контакте с лошадью. В сценарии предусмотрены три уровня сложности практических заданий, который определяется возрастом участников, особенностями образовательных потребностей.

Соревновательный компонент игры заключается в том, что выполнение заданий оценивается специалистом по пятибальной шкале. ***Игровая цель*** команды – набрать максимальное количество баллов за выполнение практических работ и получить командный приз, ***индивидуальная игровая цель*** – выиграть личный приз в итоговой ипповикторине. На каждой станции у команды есть возможность заработать дополнительный балл, правильно ответив на бонусный вопрос.

Итоги игры подводятся для команды по сумме набранных баллов, для отдельного участника по качеству индивидуальных ответов в итоговой ипповикторине.

Требования к знаниям, умениям и навыкам участников игры не предъявляются.

Роли, ролевые функции и игровой реквизит в образовательной игре «Лошадиные профессии» представлены в таблице 7

Таблица 7

Ролевая карта образовательной игры «Лошадиные профессии»

Роль	Ролевая функция	Игровой реквизит
Участники игры (команды)	Прохождение маршрута станций	Маршрутный лист
Ведущий игры	Проводит вводную и заключительную часть игры, следит за регламентом	Маршрутные листы, таймер

Ветеринар	Реализует сценарий станции «Ветеринар»	стетоскоп 2 шт., Белый халат, наглядное пособие по сравнительной анатомии скелета человека и лошади, таблица кондиций
Ассистент ветеринара	Держит лошадь в поводу	Лошадь
Зооинженер	Реализует сценарий станции «Зооинженер»	таблица – определитель мастей лошадей, прибор для измерения роста лошади (измерительная палка или рулетка)
Ассистент зооинженера	Держит лошадь в поводу	Лошадь
Конюх	Реализует сценарий станции «Конюх»	Стол, непрозрачные контейнеры с ингредиентами рациона лошади (овес, сено, отруби, морковь, сухари), мерный ковш, ведро 5 л., вода, ложка
Ассистент конюха	Держит лошадь в поводу	Лошадь
Коновод	Реализует сценарий станции «Коновод»	ящик с щетками и предметами для ухода за шерстью и копытами лошади, аммуниция лошади (вольтрап, седло, оголовье)
Ассистент коновода	Держит лошадь в поводу	Лошадь
Берейтор	Реализует сценарий станции «Берейтор»	конусы, жерди

Этапы игры:

Подготовительный этап. Перед началом игры необходимо определить возраст и особенности участников и выбрать уровень сложности практических работ. Технически необходима подготовка предметного оснащения игры, разметка площадки на пять игровых зон, чистка и седловка лошадей.

Основной этап: реализация игровой программы. Ход игры, представлен в таблице 8

Таблица 8

Тайминг образовательной игры «Лошадиные профессии»

№	Части игры	Регламент	Содержание, методы и приемы
1	Вводная часть	5-10 минут	Приветствие участников, инструктаж по технике безопасности, объяснение цели и правил игры, деление на 4 команды, получение маршрутных листов
2	Игровая часть	15-20 минут на каждую станцию	Следование команд по маршруту станций. Дидактический диалог о профессии, выполнение практических заданий в соответствии со сценариями станций

3	Итоговая часть	10 минут	Определение команды победителя, ипповикторина, награждение
Длительность игры		90 - 120 минут (зависит от возрастных особенностей и количества участников игры)	

Рефлексивный этап. Сразу после игры определяется эмоциональный фон участников. Для этого используется плакатная диагностика, рисование, заполнение «книги отзывов». Однако для осмысления полученного опыта рекомендуется проведение групповой или индивидуальной рефлексии через небольшое время после игры, в условиях образовательной организации. Для этого предлагается два вида процедур, выбор которых зависит от возраста и особенностей участников игры.

Групповая процедура. В мини - группах написать на отдельных листах крупными буквами личностные качества и знания, необходимые профессионалу, работающему с животными. Все качества собираются на доске в общий для группы список. Далее каждому участнику предлагается маркером определенного цвета отметить качества и знания которые у него уже есть, и которые он хочет в себе развить и получить. В кругу ответить на вопросы: «Что нового узнал о себе самом, своих способностях и склонностях?», «О чем хочешь узнать больше и чему хочешь научиться после образовательной игры «Лошадиные профессии»? «Как тебе видится своя будущая профессия?»

Индивидуальная процедура. Анкетирование.

Для проведения образовательной игры «Лошадиные профессии» **необходимы следующие условия:**

- *организационные.* Игра проводится на плоскостном спортивном сооружении (плац, манеж), в котором выделяются пять игровых зон. В четырех игровых зонах размещаются специалисты (ветеринар, конюх, коновод, зооинженер, ассистенты специалистов и лошади), в пятой зоне выстраивается небольшой маршрут «Рабочая тропа» из двух-трех элементов для станции «Берейтор». Игровое поле должно быть не менее 20 x 20 метров.

- *кадровые.* Требования к персоналу, проводящему игру. Специалисты должны обладать коммуникативной компетенцией, уметь вести дидактический диалог с группой детей разного возраста и родителями, включать участников игры в деятельность; быть компетентными в материале игры, готовыми ответить на дополнительные вопросы; обладать навыками обращения с лошадью, знать и обеспечивать соблюдение правил техники безопасности в обращении с лошадью. Ассистенты должны обладать навыками обращения с лошадью, знать и обеспечивать соблюдение правил техники безопасности в обращении с лошадью.

- *материально-технические.* В игре заняты четыре лошади, обладающие устойчивой психикой, добронравные, не моложе 6 лет. Для реализации сценария профессии «Берейтор» лошади должны быть под седлом, каждый всадник должен быть обеспечен защитным шлемом. Игровой

реквизит, необходимый на каждой станции указан в таблице 8. Для награждения участников игры понадобятся призы для команд и индивидуальные призы для победителей ипповикторины.

- *методическое оснащение*: таблица для определения мастей, наглядное пособие по сравнительной анатомии скелета человека и лошади, таблица для определения кондиции лошади.

Образовательная игра «Лошадиные профессии» была апробирована в 2016 году. В ней приняли участие дети младшего школьного возраста, семьи с детьми-инвалидами, инклюзивные группы старшекласников, всего более 180 человек. Во всех возрастных группах сценарии игры были успешно реализованы. В случае участия в игре детей с ограниченными возможностями здоровья и особенностями развития рекомендуется привлечение в команды волонтеров или ассистентов, оказывающих помощь и поддержку участникам игры.

Важно отметить, что на станцию «Берейтор» все команды попадают одновременно. На этой станции каждый участник пробует себя в качестве всадника, преодолевая несложный маршрут «рабочей тропы». Для равномерного распределения нагрузки и экономии времени игры в этой станции используются все четыре лошади, а ассистенты и специалисты помогают участникам сесть на лошадь и спешиться, объясняют правила управления лошадью, сопровождают участника на маршруте, ведя лошадь в поводу. В месте посадки участников на лошадь необходимо обеспечить соблюдение правил безопасности. Все лошади должны иметь терпеливый нрав, проявлять устойчивость психики в условиях большого количества людей, шума, возможных резких звуков. В идеале для игры подойдут лошади, используемые для иппотерапии. Для обеспечения безопасности на лошадях должны быть недоуздки и трензельные оголовья. Ассистенты держат лошадь за чембур, прикрепленный к недоуздке, контролируют ее поведение. Участникам игры, проехавшим маршрут, можно предложить нарисовать свои впечатления или написать отзыв.

Не смотря на конкурентный характер игры и командное соревнование, выявление победителя не является главной задачей. Как правило, все команды справлялись с заданиями на пять баллов и получали призы. Призами были журналы «Коневод» и сладкий приз. Для определения наиболее активных и любознательных участников проводится ипповикторина, в которой каждый участвует индивидуально.

Игра предполагает несколько уровней сложности, которые определяются в зависимости от состава игроков. Легкий уровень рекомендован для младших школьников, средний – для семейных групп, средних школьников и инклюзивных групп, сложный уровень - для старшекласников.

Для достижения цели образовательной игры «Лошадиные профессии» необходимо взаимодействие между педагогом, сопровождающим детей в игре и организаторами игры, которое позволяет оценить и использовать образовательный и профориентационный потенциал игры, выбрать уровень

сложности, организовать рефлексивный этап, оценить уровень результативности игры.

Критерии и показатели эффективности использования образовательной игры. Образовательная игра «Лошадиные профессии» позволяет в короткое время предоставить участникам опыт реального трудового действия в сфере «человек-природа», тем самым способствуя профессиональному самоопределению. Основным критериями эффективности этой технологии можно считать рефлексивную активность после игры, качество осознания участниками своих личностных склонностей и определение путей саморазвития и самосовершенствования.

Показателями эффективности игрового взаимодействия являются включенность каждого участника в деятельность по выполнению практических работ, позитивный эмоциональный настрой участников, сплоченность в командах, активное участие в индивидуальной ипповикторине.

Эффектом от образовательной игры «Лошадиные профессии» может стать развитие интереса к миру живой природы; укрепление учебной мотивации в освоении биологии; формирование ценностей здорового образа жизни; формирование гуманного отношения к живой природе, любви к животным; формирование ценности профессионального образования, ценности развития профессионально важных качеств (трудолюбия, ответственности, наблюдательности, выносливости, заботливости, саморегуляции), развитие потребности в самосовершенствовании и профессиональном самоопределении.